

2.1 Model Pembelajaran Aktif (Active Learning)

Model pembelajaran aktif adalah suatu model dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri. Kemampuan belajar mandiri merupakan tujuan akhir dari belajar aktif (active learning). Untuk dapat mencapai hal tersebut kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bermakna bagi siswa atau anak didik.

Belajar aktif merupakan perkembangan teori *learning by doing* (1859-1952). Dewey menerapkan prinsip-prinsip "*learning by doing*", bahwa siswa perlu terlibat dalam proses belajar secara spontan. Dari rasa keingintahuan (*curiositas*) siswa terdapat hal-hal yang belum diketahuinya, maka akan dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam suatu proses belajar. Belajar aktif berguna untuk menumbuhkan kemampuan belajar aktif pada diri siswa serta menggali potensi siswa dan guru untuk sama-sama berkembang dan berbagi pengetahuan keterampilan, dan pengalaman.

Peran peserta didik dan guru dalam konteks belajar aktif menjadi sangat penting. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang membantu memudahkan siswa belajar, sebagai pengelola yang mampu merancang dan melaksanakan kegiatan belajar bermakna, serta mengelola sumber belajar yang diperlukan. Siswa juga terlibat dalam proses belajar bersama guru karena siswa dibimbing, diajar dan dilatih menjelajah, mencari mempertanyakan sesuatu menyelidiki jawaban atas suatu pertanyaan, mengelola dan menyampaikan hasil perolehannya secara komunikatif. Siswa diharapkan mampu memodifikasi pengetahuan yang baru diterima dengan pengalaman dan pengetahuan yang pernah diterimanya.

Melalui model pembelajaran aktif, siswa diharapkan akan mampu mengenal dan mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang mereka miliki. Di samping itu, siswa secara penuh dan sadar dapat menggunakan potensi sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitarnya, lebih terlatih untuk berprakarsa, berpikir secara sistematis, kritis dan tanggap, sehingga dapat menyelesaikan masalah sehari-hari melalui penelusuran informasi yang bermakna baginya. Belajar aktif menuntut guru bekerja secara profesional, mengajar secara sistematis, dan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien. Artinya, guru dapat merekayasa model pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan menjadikan proses pembelajaran sebagai pengalaman yang bermakna bagi siswa. Untuk itu, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk:

- a. Memanfaatkan sumber belajar dilingkungannya secara optimal dalam proses pembelajaran
- b. Berkreasi mengembangkan gagasan baru
- c. Mengurangi kesenjangan pengetahuan yang diperoleh siswa dari sekolah dengan pengetahuan yang diperoleh dari masyarakat
- d. Mempelajari relevansi dan keterkaitan mata pelajaran bidang ilmu dengan kebutuhan sehari-hari dalam masyarakat
- e. Mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan perilaku siswa secara bertahap dan utuh
- f. Memberi kesempatan pada siswa untuk dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan
- g. Menerapkan prinsip-prinsip belajar aktif.

Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melakukan aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu yang singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Ketika peserta didik belajar dengan aktif berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Jadi pembelajaran aktif adalah suatu model pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif, siswa diajak menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

2.2 Karakteristik Active Learning

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut.

Menurut Bonwell

(1995), pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- Siswa tidak hanya belajar secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap yang berhubungan dengan materi pelajaran,
- Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi,
- Umpan-balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Di samping karakteristik tersebut, secara umum suatu proses pembelajaran aktif memungkinkan diperolehnya beberapa hal. Pertama, interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive interdependence*, dimana konsolidasi pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar. Kedua, setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan guru harus mendapatkan penilaian untuk setiap siswa sehingga terdapat *individual accountability*. Ketiga, proses pembelajaran aktif ini agar dapat berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerjasama yang tinggi sehingga akan memupuk *social skills*.

Dengan demikian kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga penguasaan materi juga meningkat. Suatu studi yang dilakukan Thomas (1972) menunjukkan bahwa setelah

10 menit pelajaran, siswa cenderung akan kehilangan konsentrasinya untuk mendengar pelajaran yang diberikan oleh pengajar secara pasif.

Hal ini tentu akan makin membuat pembelajaran tidak efektif jika pembelajaran terus dilanjutkan tanpa upaya-upaya untuk memperbaikinya. Dengan menggunakan cara-cara pembelajaran aktif, hal tersebut dapat dihindari. Pemindahan peran pada siswa untuk aktif belajar dapat mengurangi kebosanan ini bahkan bisa menimbulkan minat belajar yang besar pada siswa. Pada akhirnya hal ini akan membuat proses pembelajaran mencapai *learning outcomes* yang diinginkan.

2.3 Prinsip-Prinsip Active Learning

Untuk menjadikan aktif, maka pembelajaran harus direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis serta mengetahui prinsip-prinsipnya. Prinsip-prinsip belajar aktif antara lain:

1). Stimulus belajar

Yang dimaksud dengan stimulus belajar adalah segala hal di luar individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Pesan yang diterima siswa dari guru melalui informasi biasanya dalam bentuk stimulus. Stimulus tersebut dapat berbentuk verbal atau bahasa, visual, auditif, taktik dan lain-lain. Stimulus hendaknya disampaikan dengan upaya membantu agar siswa menerima pesan dengan mudah.

2). Perhatian dan motivasi

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu obyek. Sedangkan yang dimaksud dengan motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.

Perhatian dan motivasi akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, untuk memotivasi dan memberikan perhatian pada kegiatan belajar, guru dapat melakukan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan pembelajaran yang menyenangkan. Motivasi belajar yang diberikan oleh guru tidak akan berarti tanpa adanya perhatian dan motivasi siswa.

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi, antara lain melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru melalui pertanyaan kepada siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian siswa seperti gambar, foto, diagram dan lain-lain. Secara umum siswa akan terangsang untuk belajar apabila ia melihat bahwa situasi belajar mengajar cenderung memuaskan dirinya sesuai dengan kebutuhannya.

3). Respon yang dipelajari

Belajar adalah proses belajar yang aktif, sehingga apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai respon siswa terhadap stimulus guru, maka tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil belajar yang dikehendaki.

Keterlibatan atau respon siswa terhadap stimulus guru bisa meliputi berbagai bentuk seperti perhatian, proses internal terhadap informasi, tindakan nyata dalam bentuk partisipasi kegiatan belajar seperti memecahkan masalah, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan

oleh guru, menilai kemampuan dirinya dalam menguasai informasi, melatih diri dalam menguasai informasi yang diberikan oleh guru dan lain-lain.

4). Penguatan

Setiap tingkah laku yang diikuti oleh kepuasan terhadap kebutuhan siswa akan mempunyai kecenderungan untuk diulang kembali. Sumber penguat belajar untuk pemuasan kebutuhan yang berasal dari luar adalah nilai, pengakuan prestasi siswa, persetujuan pendapat siswa, pemberian hadiah dan lain-lain.

5). Asosiasi

Secara sederhana, berfikir asosiatif adalah berfikir dengan cara mengasosiasikan sesuai dengan lainnya. Berfikir asosiatif itu merupakan proses pembentukan hubungan antara rangsangan dengan respon. Asosiasi dapat dibentuk melalui pemberian bahan yang bermakna, berorientasi kepada pengetahuan yang telah dimiliki siswa, pemberian contoh yang jelas, pemberian latihan yang jelas, pemberian latihan yang teratur, pemecahan masalah yang serupa, dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Di sini siswa dihadapkan pada situasi baru yang dapat menuntut pemecahan masalah melalui informasi yang telah dimilikinya.

2.4 Sintak atau Langkah-Langkah Active Learning

Pembelajaran aktif (*Active Learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, pembelajaran aktif (*Active Learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Menurut Machmudah (2008), berikut adalah sintak atau langkah-langkah model pembelajaran aktif (*Active Learning*) :

- **Fase 1:** Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa
Dalam fase ini guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa. Tujuan belajar yang disampaikan adalah untuk memahami sel darah pada sistem peredaran darah.
- **Fase 2:** Menyajikan informasi
Dalam fase ini guru menyampaikan penjelasan umum tentang peredaran darah kepada siswa.
- **Fase 3:** Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok
Dalam fase ini guru membagikan kartu berisi informasi tentang sel darah sebagai penentuan kelompok siswa.
- **Fase 4:** Membimbing kelompok bekerja dan belajar
Dalam fase ini guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
- **Fase 5:** Evaluasi
Dalam fase ini guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan memberikan soal dan penjelasan.

· **Fase 6:** Memberikan penghargaan

Dalam fase ini guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang terbaik sesuai dengan kriteria guru.

2.5 Jenis-jenis Active Learning

Menurut Hamruni (2012), Model Pembelajaran Active Learning dapat diterapkan menggunakan beberapa metode, antara lain :

a. True or False (Benar atau Salah)

Metode ini merupakan aktifitas kolaboratif yang mengajak siswa untuk terlibat ke dalam materi secara langsung. Metode ini meminta kepada siswa untuk menyatakan benar atau salah atas pernyataan yang ditulis oleh guru pada masing-masing kartu.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Guru membuat list pernyataan yang berhubungan dengan materi pelajaran, separohnya benar dan separohnya lagi salah. Masing-masing pernyataan ditulis pada selembar kertas yang berbeda. Jumlah lembar pernyataan disesuaikan dengan jumlah siswa.
2. Guru memberi setiap siswa satu kertas kemudian mereka diminta untuk menentukan benar atau salah pernyataan tersebut. Selanjutnya guru menjelaskan bahwa masing-masing dari mereka bebas menggunakan cara apa saja untuk menentukan jawaban.
3. Setelah selesai, guru meminta siswa membaca masing-masing pernyataan dan meminta jawaban dari mereka benar atau salah.
4. Guru memberi masukan untuk setiap jawaban dan menegaskan bahwa yang dilakukan oleh siswa adalah bekerja bersama.
5. Guru menekankan kepada siswa bahwa kerja sama dalam kelompok akan membantu kelas.

b. Guided Teaching (Pembelajaran Terbimbing)

Metode ini merupakan aktifitas untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa atau untuk memperoleh hipotesa. Metode ini meminta kepada siswa untuk membandingkan antara jawaban mereka dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui pikiran dan kemampuan yang mereka miliki.
2. Guru memberi kesempatan beberapa menit kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dengan meminta mereka untuk bekerja berdua atau dalam kelompok kecil.
3. Guru meminta siswa menyampaikan hasil jawaban mereka, kemudian guru mencatat jawaban-jawaban mereka.
4. Guru menyampaikan poin-poin utama dari materi, kemudian meminta siswa untuk membandingkan jawaban mereka dengan poin-poin yang telah disampaikan. Setelah itu, guru mencatat poin-poin yang dapat memperluas bahasan materi.

c. Card Sort (Cari Kawan)

Metode ini merupakan aktifitas kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang objek atau mereview informasi. Metode ini meminta kepada masing-masing kelompok siswa untuk mempresentasikan isi kartu yang ada di kelompoknya.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Guru membagi kertas yang berisi informasi kepada setiap siswa.
2. Guru meminta siswa untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kartu yang kategorinya sama.
3. Guru meminta siswa mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
4. Guru memberikan poin-poin penting terkait dengan bahan materi.

d. The Power of Two (Gabungan Dua Kekuatan)

Metode ini merupakan aktifitas pembelajaran yang digunakan untuk mendorong pembelajaran kooperatif dan memperkuat pentingnya serta manfaat sinergi. Metode ini meminta kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru secara individual, kemudian melakukan sharing bersama seorang siswa di sebelahnya.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Guru mengajukan satu atau dua pertanyaan kepada siswa yang menuntut perenungan dan pemikiran.
2. Guru meminta setiap siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual.
3. Setelah selesai, guru meminta mereka untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban dan membahasnya.
4. Guru meminta pasangan-pasangan tersebut membuat jawaban baru atas pertanyaan dan memperbaiki jawaban individual mereka.
5. Kemudian guru membandingkan jawaban-jawaban mereka

e. Rotating Roles (Permainan Bergilir)

Metode ini merupakan aktifitas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kecakapan dalam bermain peran terhadap situasi kehidupan nyata. Metode ini meminta kepada siswa untuk membuat skenario kehidupan yang nyata berkaitan dengan materi yang sedang didiskusikan.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari tiga siswa.
2. Guru memerintahkan setiap kelompok membuat tiga skenario kehidupan nyata yang berkaitan dengan topik diskusi.
3. Kemudian guru meminta satu anggota dari setiap kelompok untuk menyampaikan skenario kepada kelompok lain. Selanjutnya, setiap tim mempunyai kesempatan untuk latihan peran

utama, dan dalam skenario tersebut guru konsentrasi pada identifikasi pelaku utama dalam penggunaan konsep dan kecakapan serta bagaimana pengembangannya.

4. Setelah selesai, guru mengumpulkan seluruh kelompok untuk diskusi umum dari poin-poin belajar skenario dan nilai aktifitas di dalamnya.

f. Reading Guide

Pembelajaran dilakukan berbasis bacaan (teks). Agar proses membaca ini bisa efektif, maka guru memberikan pedoman (*guide*) membaca. Pedoman ini berisi pertanyaan – pertanyaan yang harus dijawab siswa berdasarkan isi bacaan (teks), bisa berisi tugas – tugas yang harus dilakukan siswa dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Berilah siswa teks (bacaan) yang harus mereka pelajari, akan lebih baik lagi bila ditunjukkan halamannya.
2. Mintalah peserta didik untuk membaca teks (bacaan) secara individual, kemudian membuat resume mengenai topik – topik penting yang ada dalam bacaan tersebut (berbentuk pointers).
3. Diskusikan topik – topik penting hasil temuan siswa dan nyatakan bahwa ada sejumlah topik itu memang penting namun ada pula yang tidak penting.
4. Selanjutnya guru membagikan memberikan lembaran pedoman belajar dalam memahami teks (bacaan), biasanya berbentuk pertanyaan.
5. Para siswa diminta menjawab pertanyaan – pertanyaan yang ada dalam lembar pedoman tersebut.
6. Diskusikan jawaban – jawaban siswa tersebut.

g. Info Search

Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di luar kelas, keluar dari lingkungan kelas. Mereka bisa belajar di perpustakaan, warnet, mencari jurnal, dan sumber – sumber belajar yang lain.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Bagilah siswa dalam kelompok – kelompok kecil, sekitar 2 atau 3 orang.
2. Berilah masing - masing kelompok pertanyaan atau tugas yang bisa dicari jawabannya di tempat – tempat yang sudah ditunjukkan guru.
3. Pertanyaan atau tugas yang diberikan sebaiknya disandarkan pada beberapa buku (literatur).
4. Kelompok mengerjakan tugas atau menjawab pertanyaan, dan sekitar 30 menit sebelum habis jam pelajaran mereka harus kembali masuk ke dalam kelas.

5. Di kelas, masing – masing kelompok melaporkan hasil belajarnya dalam mencari informasi diberbagai sumber belajar tersebut.
6. Diskusikan temuan – temuan kelompok tersebut

h. Index Car Match

Metode ini adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Selain itu memberi kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada kawan sekelas.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Pada kartu indeks terpisah, tulislah pertanyaan tentang apa pun yang diajarkan dalam kelas. Buatlah kartu pertanyaan yang sesuai dengan jumlah siswa.
2. Pada kartu terpisah, tulislah jawaban bagi setiap pertanyaan – pertanyaan tersebut.
3. Gabungkan dua lembar kartu dan kocok bebrapa kali sampai benar – benar acak.
4. Berikan satu kartu pada setiap peserta didik. Jelaskan bahwa ini adalah latihan permainan. Sebagian memegang pertanyaan dan sebagian lain memegang jawaban.
5. Perintahkan peserta didik menemukan kartu pemainnya. Ketika permainan dibentuk, perintahkan peserta didik yang bermain untuk mencari tempat duduk bersama.

i. Everyone is A Teacher Here

Metode ini mudah dalam memperoleh partisipasi kelas yang besar dan tanggung jawab individu. Metode ini memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang “pengajar” terhadap peserta didik lain.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Bagikan kartu indeks kepada setiap peserta didik. Mintalah para peserta menulis sebuah pertanyaan yang mereka miliki tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari di dalam kelas atau topik khusus yang akan mereka diskusikan di kelas.
2. Kumpulkan kartu, kocok dan bagikan satu pada setiap siswa. Mintalah siswa membaca diam – diam pertanyaan atau topik pada kartu dan pikirkan satu jawaban.
3. Panggilah sukarelawan yang akan membaca dengan keras kartu yang mereka dapat dan memberi respons.
4. Setelah diberi respons, mintalah yang lain di dalam kelas untuk menambahkan apa yang telah disumbang sukarelawan.
5. Lanjutkan selama masih ada sukarelawan.

j. Student Created Case Study

Studi kasus merupakan salah satu di antara sekian metode pembelajaran yang dianggap sangat baik. Satu tipe diskusi kasus menfokuskan isu menyangkut suatu situasi nyata kasus atau contoh yang mengharuskan siswa untuk mengambil tindakan, menyimpulkan manfaat yang dapat dipelajari dan cara – cara mengendalikan atau menghindari situasi serupa pada waktu yang akan datang. Teknik berikut memungkinkan peserta didik menciptakan studi kasus sendiri.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Bagi kelas menjadi pasangan – pasangan atau trio. Ajaklah mereka mengembangkan sebuah studi kasus dan sisa kelas dapat menganalisis dan mendiskusikan.
2. Jelaskan bahwa tujuan studi kasus adalah mempelajari topik dengan menguji situasi nyata atau contoh yang merefleksikan topik.
3. Berikan waktu yang cukup bagi seetiap pasangan atau trio untuk mengembangkan kasus atau isu untuk didiskusikan atau suatu problem untuk dipecahkan, yaitu suatu masalah yang relevan dengan materi pembelajaran.
4. Kemudian setiap pasangan membuat rangkuman studi kasus, secara khusus detail kejadian yang mengarah pada pemecahan masalah.
5. Ketika studi kasus selesai, mintalah kelompok – kelompok agar mempresentasikan kepada kelas. Persilahkan seorang anggota kelompok memimpin diskusi kasus.

k. Point-Counterpoint

Metode ini merupakan sebuah teknik untuk merangsang diskusi dan mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang berbagai isu yang kompleks. Format tersebut mirip dengan sebuah perdebatan, namun tidak terlalu formal dan berjalan dengan lebih cepat.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Pilihlah sebuah masalah yang mempunyai dua perspektif (sudut pandang) atau lebih.
2. Bagilah kelas ke dalam kelompok – kelompok menurut jumlah perspektif yang telah ditetapkan, dan mintalah tiap kelompok mengungkapkan mendiskusikan alasan – alasan yang melandasi sudut pandang masing – masing tim. Doronglah mereka bekerja dengan patner tempat duduk atau kelompok – kelompok inti yang kecil.
3. Gabungkan kembali seluruh kelas, tetapi mintalah para anggota dari tiap kelompok untuk duduk bersama dengan jarak antara sub – sub kelompok .
4. Jelaskan bahwa peserta didik bisa memulai perdebatan . Setelah itu peserta didik mempunyai kesempatan menyampaikan sebuah argument yang sesuai dengan posisi yang

telah ditentukan. Teruskan diskusi tersebut, dengan bergerak secara cepat maju – mundur di antara kelompok – kelompok.

5. Simpulkan kegiatan tersebut dengan membandingkan isu – isu sebagaimana Anda melihatnya. Berikan reaksi dan diskusi lanjutan.

l. Students Questions Have

Metode ini merupakan cara yang mudah untuk mempelajari tentang keinginan dan harapan siswa. Cara ini menggunakan sebuah teknik mendapatkan partisipasi melalui tulisan dari pada lisan atau percakapan. Harapan siswa ini bisa dilihat dari jumlah centangan yang ada pada sebuah pertanyaan.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Bagikan kartu kosong setiap siswa (kertas HVS dibagi 4 bagian).
2. Mintalah setiap siswa menulis beberapa pertanyaan yang mereka miliki tentang pembelajaran yang sedang dipelajari (tidak usah mencantumkan nama peserta didik).
3. Putarlah kartu tersebut searah jarum jam. Ketika setiap kartu diedarkan pada peserta berikutnya, siswa harus membacanya dan memberikan tanda centang pada kartu itu apabila kartu itu berisi pertanyaan yang setuju.
4. Saat kartu kembali pada penulisnya, setiap peserta berarti telah membaca seluruh pertanyaan kelompok tersebut. Selanjutnya, mengidentifikasi pertanyaan mana yang memperoleh suara terbanyak. Jawab masing – masing pertanyaan tersebut dengan mengembangkan diskusi kelas.
5. Panggil juga beberapa peserta untuk berbagi pertanyaan secara sukarela, sekalipun mereka tidak memperoleh suara terbanyak.
6. Kumpulkan semua kartu. Kartu tersebut mungkin berisi pertanyaan yang mungkin dijawab oleh guru pada pertemuan berikutnya.

m. Listening Team

Metode ini merupakan sebuah cara membantu peserta didik agar tetap terfokus dan siap dalam pembelajaran yang berlangsung. Strategi Listening Team ini menciptakan kelompok – kelompok kecil yang bertanggung jawab menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan posisinya masing – masing.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Bagilah peserta didik menjadi empat tim, dan berilah tim – tim itu tugas ini:

Tim	Peranan	Tugas
-----	---------	-------

A	Penanya	Setelah pelajaran yang didasarkan ceramah selesai, paling tidak menanyakan dua pertanyaan mengenai materi yang disampaikan
B	Setuju	Setelah pelajaran yang didasarkan pada ceramah selesai, menyatakan poin – poin yang mereka sepakati dan menjelaskan alasannya
C	Tidak Setuju	Setelah pelajaran yang didasarkan pada ceramah selesai, mengomentari poin yang tidak mereka setujui dan menjelaskan alasannya
D	Pemberi contoh	Setelah pelajaran yang didasarkan pada ceramah selesai, memberi contoh – contoh kasus atau aplikasi materi.

2. Sampaikan materi pembelajaran berbasis ceramah (kuliah). Setelah selesai, berilah tim waktu beberapa saat untuk mendiskusikan tugas – tugas mereka.
3. Persilahkan tiap – tiap tim untuk bertanya, menyepakati, menyanggah, memberi contoh, dan sebagainya. Strategi ini akan memperoleh partisipasi peserta didik yang mencengangkan lebih daripada yang pernah dibayangkan.

2.6 Kelebihan dan Kelemahan Active Learning

Active learning sebagai model dalam pembelajaran mempunyai keuntungan sebagai berikut :

1. Peserta didik lebih termotivasi

Model pembelajaran *active learning* memungkinkan terjadinya pembelajaran yang menyenangkan. Suasana yang menyenangkan merupakan faktor motivasi untuk peserta didik. Lebih mudah menyampaikan materi ketika peserta didik menikmatinya. Dengan melakukan hal yang sedikit berbeda, peserta didik akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

2. Mempunyai lingkungan yang aman

Kelas merupakan tempat di mana terjadi percobaan serta kegagalan-kegagalan. Kita tidak hanya membolehkan terjadinya hal-hal tersebut, tetapi juga memberi semangat bahwa kegagalan bukanlah akhir dari segalanya. Resiko harus diambil untuk mendapatkan sesuatu yang berharga. Pendidik dapat menyediakan lingkungan yang aman melalui *modelling* dan *setting* batas- batas perilaku dalam kelas.

3. Partisipasi oleh seluruh kelompok belajar

Peserta didik merupakan bagian dari rencana pembelajaran. Informasi tidak diberikan pada peserta didik, tetapi peserta didik mencarinya. Beberapa kegiatan membutuhkan kekuatan, kecerdasan, dan membutuhkan peserta didik untuk menjadi bagianya. Semua mempunyai tempat dan berkontribusi berdasarkan karakteristik masing-masing.

4. Setiap orang bertanggungjawab dalam kegiatan belajarnya sendiri

Setiap orang bertanggungjawab untuk memutuskan apakah sesuatu hal tepat untuk mereka. Setiap orang dapat menginterpretasikan tindakan-tindakan untuk mereka sendiri dan mengaplikasikannya sesuai dengan kondisi mereka.

5. Kegiatan bersifat fleksibel dan ada relevansinya

Peraturan dan bahasa boleh diubah menyesuaikan dengan tingkat kebutuhan. Dengan membuat perubahan, kita dapat melakukan kegiatan yang relevan dengan berbagai usia kelompok yang bervariasi dengan mengeksplorasi konsep yang sama.

6. Reseptif meningkat

Dengan menggunakan *active learning* sebagai model dalam pembelajaran di mana prinsip-prinsip dan penerapan dari prinsip-prinsip diekspresikan oleh peserta didik, informasi menjadi lebih mudah untuk diterima dan diterapkan.

7. Pendapat induktif distimulasi

Jawaban atas pertanyaan tidak diberikan tetapi pertanyaan tersebut dieksplorasi. Pertanyaan dan jawaban muncul dari peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

8. Partisipan mengungkapkan proses berpikir mereka

Sementara kegiatan diskusi berlangsung, pendidik dapat mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Dengan demikian pendidik dapat berkonsentrasi pada hal-hal yang harus diberikan sesuai dengan kebutuhan.

9. Memberi kesempatan untuk memperbaiki kesalahan

Jika peserta didik melakukan kesalahan yang menyebabkan kegagalan, hentikan kegiatan dan pikirkan alternatif lain dan mulai lagi kegiatan. Dengan demikian peserta didik dapat belajar bahwa kesalahan dapat menjadi sesuatu hal yang menguntungkan dan membimbing kita untuk menjadi lebih baik.

10. Memberi kesempatan untuk mengambil resiko

Peserta didik merasa bebas untuk berpartisipasi dan belajar melalui keterlibatan mereka karena mereka tahu bahwa kegiatan yang dilakukan merupakan simulasi. Mengambil resiko merupakan hal yang sulit dalam masyarakat yang mengidolakan pemenang. Dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi tanpa tekanan untuk menjadi pemenang, kita telah memberi kebebasan untuk mencoba tanpa merasa malu untuk melakukan kesalahan.

Sedangkan kelemahan-kelemahan dalam penerapan model pembelajaran *active learning* adalah:

1. Keterbatasan waktu

Waktu yang disediakan untuk pembelajaran sudah ditentukan sebelumnya, sehingga untuk kegiatan pembelajaran yang memakan waktu lama akan terputus menjadi dua atau lebih pertemuan.

2. Kemungkinan bertambahnya waktu untuk persiapan

Waktu yang digunakan untuk persiapan kegiatan akan bertambah, baik waktu untuk merancang kegiatan maupun untuk mempersiapkan agar peserta didik siap untuk melakukan kegiatan.

3. Ukuran kelas yang besar

Kelas yang mempunyai jumlah peserta didik yang relatif banyak akan mempersulit terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan *active learning*. Kegiatan diskusi tidak akan dapat memperoleh hasil yang optimal.

4. Keterbatasan materi, peralatan dan sumber daya

Keterbatasan materi, peralatan yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran, serta sumberdaya akan menghambat kelancaran penerapan *active learning* dalam pembelajaran.

5. Resiko penerapan *active learning*

Hambatan terbesar adalah keengganan pendidik untuk mengambil berbagai resiko diantaranya resiko peserta didik tidak akan berpartisipasi, menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi atau mempelajari konten yang cukup. Pendidik takut untuk dikritik dalam mengajar dan merasa kehilangan kendali kelas serta keterbatasan keterampilan.